PokéPark 2 – Die Dimension der Wünsche ist da!

Nr. 54 Mai 2012 D: € 2,90
A: € 4,40 · CH: sfr 7,60 · L: € 4,50
E 75702

POKÉMON™

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN!

Mit Poster!

Extra

50 coole Pokémon Sticker

Nintendo Wii™ mit PokéPark 2: Die Dimension der Wünsche zu gewinnen!

RTL

PANINI

www.pokemon.de

PokéPark 2 Die Dimension der Wünsche

PANINI BOOKS

Die Pokémon Freundebücher sind da!!!

Alle deine Freunde in deinem Buch!

NEU

Extra: Jedes Buch mit tollen Infos zu Pokémon Schwarz und Weiß!

ISBN: 978-3-8332-2356-3

ISBN: 978-3-8332-2357-0

Ab JETZT im Buchhandel!

© 2012 Pokémon. © 1995-2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® und Namen der Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo.

Dein Mega-Extra!

50 COOLE STICKER!

Mit dieser Ausgabe erhältst du nicht 10, nicht 20, nicht 30 oder 40, sondern 50 supercoole Pokémon Sticker! Außer vielen deiner Lieblings-Pokémon sind darunter auch Ash, Benny, Lilia und zahlreiche Pokébälle. Mit dieser Menge an Aufklebern kannst du unheimlich viele Dinge verzieren – denn so ein Pokémon verschönert jeden Gegenstand. Zum Beispiel werden Schulhefte dadurch wesentlich hübscher. Aber wir wetten, dir fallen noch viele andere Sachen ein. Viel Spaß also mit den Stickern!

Mit den Stickern kannst du viele Dinge verschönern

© 2011-2012 Pokémon.
© 1995-2012 Nintendo/
Creatures Inc./GAME FREAK
inc. Developed by Creatures
Inc. PokéPark, Pokémon
character names, and Wii
are trademarks of Nintendo.
© 2012 Nintendo.

PokéPark 2™

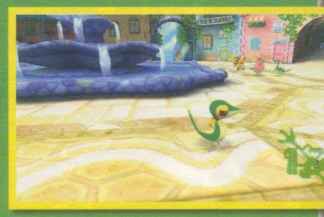
Die Dimension der Wünsche

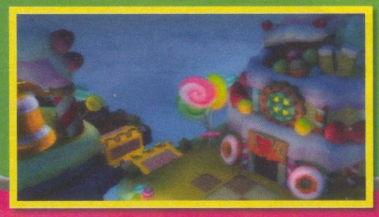
Am 23. März ist das neue Spiel *PokéPark 2: Die Dimension der Wünsche* für die Nintendo Wii erschienen.

Gute Nachrichten für Nintendo Wii-Besitzer! Die Fortsetzung zu *PokéPark Wii: Pikachus großes Abenteuer* (2010) ist seit dem 23. März exklusiv für deine Wii-Konsole erhältlich. *PokéPark 2: Die Dimension der Wünsche* ist ein actiongeladenes Abenteuerspiel mit Pikachu und den neuen Start-Pokémon aus den Spielen *Pokémon Schwarze Edition* und *Pokémon Weiße Edition*, für alle Systeme aus der Nintendo DS™-Familie. Du erkundest als eines der vier Pokémon traumhafte Schauplätze mit tollen Landschaften und wirst noch spannendere Kämpfe antreten als in der Vorgängerversion.

Der PokéPark und die geheimnisvolle fremde Welt

Dein Abenteuer beginnt in der Spielwelt PokéPark, die von vielen Pokémon bewohnt wird. PokéPark ist in mehrere Zonen eingeteilt. Du wirst hier auf viele Pokémon treffen, darunter die der Einall-Region aus *Pokémon Schwarze Edition* und *Pokémon Weiße Edition*!

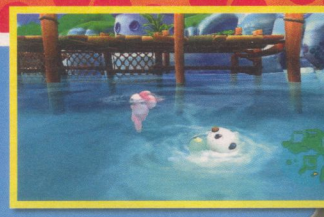




Es gibt eine geheimnisvolle Spielwelt, die an den PokéPark gebunden ist. Alle Abenteuer führen durch den PokéPark und die fremde Welt, die Pikachu und seine Partner im Laufe des Spiels erkunden.

Erlebe Abenteuer als Pikachu, Serpifeu, Floink und Ottaro!

Du steuerst Pikachu, Serpifeu, Floink oder Ottaro und kannst während des Spielverlaufs zwischen ihnen wechseln. Wähle je nach Situation das richtige Pokémon, und setze so seine besonderen Fähigkeiten ein.



Wechsle deine Pokémon, während du die zwei Welten erkundest!

Sowohl die Geschichte als auch das Spiel haben sich im Vergleich zur Vorgängerversion deutlich verbessert. Während deiner Abenteuer trifft Pikachu auf Ottaro, Serpifeu und Floink. Gemeinsam haben sie viele Hindernisse zu überwinden. Während des Spiels wirst du also mehrmals und je nach Bedarf das Pokémon wechseln müssen.

Deine Partner sind immer mit dabei. Ottaro, Serpifeu und Floink begleiten Pikachu das ganze Spiel hindurch. Sie haben alle ganz spezifische Fähigkeiten. Wähle je nach Spielereignis das richtige Pokémon, während du die zwei Welten erkundest.

PIKACHU

Pikachu steht im ausgewogenen Verhältnis zu den drei anderen Pokémon. Pikachu setzt unter anderem die Attacken Donnerblitz und Eisenschweif ein.

OTTARO

Als Pokémon vom Typ Wasser ist Ottaro das einzige unter den vieren, das schwimmen kann. Ottaro setzt unter anderem die Attacken Aquaknarre und Kalkklinge ein.

SERPIFEU

Serpifeu ist das schnellste und beweglichste der vier Pokémon. Es ist ein guter Springer und kann Orte erreichen, an die andere gar nicht erst gelangen. Serpifeu setzt unter anderem die Attacken Blättersturm und Grasmixer ein.

FLOINK

Floink ist das stärkste der vier Pokémon, und kann mit seiner Kraft sogar Hindernisse, wie große Felsbrocken, zerstören. Floink setzt unter anderem die Attacken Flammenwurf und Brandstempel ein.

Ein neuer Blickwinkel!

Als neue Besonderheit gibt es diverse Abschnitte in der Seitenansicht, die sich in Funktion und Aussehen von den üblichen Spieletappen unterscheiden. Für einige der Stationen braucht man mehr als ein Pokémon, um weiter zu kommen. Arbeite im Team und eile zum Ziel!

Eine königliche Sammlung

Hattest du schon die Chance an die richtig coolen Karten zu kommen, nun, da *Schwarz & Weiß – Königliche Siege* schon eine Weile im Handel steht? Schau dir diese Karten hier an, die eine wertvolle Ergänzung der Sammlung jedes Trainers sind.

Viridium (97/101)
Blattprügel scheint auf den ersten Blick nichts Besonderes zu sein, aber die nachfolgende Attacke verdoppelt den Schaden! Rückzugskosten 1 und 110 KP als Basis-Pokémon zeigen, dass diese Karte nicht nur gut aussieht.

Terrakium (99/101)
Dieses Pokémon vom Typ Kampf ist fantastisch, um Rache zu nehmen! Platziere es auf deiner Bank und wenn dein Aktives Pokémon kampfunfähig wird, lass diesen Kraftmeier mit Heimzahlung zuschlagen! Während die Attacke nur in diesem Fall gut ist, funktioniert Schollenbrecher immer. Aber beachte die hohen Rückzugskosten von Terrakium! Deshalb ist es sinnvoll, wenn du auch Tausch (*Schwarz & Weiß*, 104/114) in deinem Deck hast!

Victini (98/101)
Dieses Mystische Pokémon ist großartig in jedem Deck, dessen Strategie auf Münzwürfen beruht. Setze Vicitini auf deine Bank und genieße einen Vorteil der besonderen Art!

N (101/101)
Der gemeine N stellt sich im Sammelkartenspiel als äußerst nützlicher Verbündeter heraus! Es ist grundsätzlich besser, diese Trainer-Unterstützerkarte zu spielen, wenn dein Gegner am Gewinnen ist und mehr Preiskarten als du besitzt. Das könnte genau der Trick sein, durch den du den Sieg davonträgst!

Mauzi (102/101)
Dieser altbekannte Liebling kehrt als geheime Karte zurück! Dieses Pokémon zu fangen wird aber nicht einfach – es ist das seltenste der gesamten Erweiterung! Es ist übrigens nur das erste der älteren Figuren, das sich den Reihen der Einall-Pokémon anschließt … Freue dich auf zukünftige Erweiterungen und die Rückkehr alter Favoriten! (Mehr dazu … später …)

Kobalium (100/101)
Kobalium ist ein wunderbares Gegenstück zu Kyurem (34/101), das eine Schwäche gegenüber Pokémon vom Typ Metall hat. Aber diese Karte ist nicht nur stark gegenüber Kyurem. Energiedruck fügt 20 Schadenspunkte zu, und verteilt 20 weitere Schadenspunkte für jede Energiekarte, die an dem Verteidigenden Pokémon anliegt! Seine Attacke Eisenbrecher ist aber vielleicht noch mächtiger. Sie verursacht nicht nur 80 Schadenspunkte, sondern verhindert auch, dass das Verteidigende Pokémon im nächsten Zug angreift! Eine geschickte Taktik ist es, Pokémon-Fänger (*SW – Aufstreben der Mächtigen*, 95/98) auszuspielen und ein Pokémon mit hohen Rückzugskosten von der Bank deines Gegners herunterzuziehen. So gehst du sicher, dass es nicht weglaufen kann!

TAKTISCHE KOMBINATIONEN

Mehr Infos über das Pokémon Sammelkartenspiel findest du auf www.pokemon.de!

Da dir inzwischen drei *Schwarz & Weiß*-Erweiterungen zur Verfügung stehen, lass uns einen Blick auf gute Kartenkombinationen werfen!

Skelabra (60/101)
Dieses Phase-2-Pokémon ist eine sehr mächtige Karte, obwohl sein Potenzial ein wenig versteckt ist. Seine Fähigkeit Dunkles Unheil erlaubt dir nach Belieben, drei Schadensmarken (das sind insgesamt 30 Schadenspunkte) auf den Pokémon deines Gegners zu verteilen! Richtig, das heißt auf dem Verteidigenden Pokémon oder auf denen auf der Bank! Skelabra muss allerdings das Aktive Pokémon sein, um diese Fähigkeit einzusetzen. Bringe zwei Skelabra ins Spiel und sorge dafür, dass du viermal Tausch *(Schwarz & Weiß,* 104/114*)* in deinem Deck hast. Ist Skelabra dein Aktives Pokémon, benutze Großes Unheil und hole dann mit Tausch das andere von deiner Bank. Benutze erneut Großes Unheil, um zum Schluss mit Gruselglühen noch einmal Schadenspunkte zu verursachen! Für all jene, die sich noch an Dodrio *(HS – Unerschrocken,* 11/90*)* erinnern: Diese Karte kannst du wunderbar als Ergänzung benutzen. Solange es sich auf der Bank befindet, verringert Dodrios Poké-BODY die Rückzugskosten all deiner Pokémon! Was für ein schönes – und effektives – Duo!

Evolith (91/101)
In der letzten Zeit kommt es manchmal zwischen zwei Spielern zum Kräftemessen, bei dem beide Spieler Reshiram *(Schwarz & Weiß,* 26/114*)* und/oder Zekrom *(Schwarz & Weiß,* 47/114*)* einsetzen. Da diese beiden Legendären Pokémon mächtige Attacken verwenden, die 120 Schadenspunkte verursachen, und jeweils 130 KP besitzen, hängt es oft davon ab, wer schneller ist. Wenn du diese Ausrüstungskarte einsetzt, bekommst du einen kleinen Vorteil, indem du die Attacke deines Gegners abschwächst und dadurch den einen Zug überstehst, den du vielleicht brauchst.

Zapplalek (40/101)
Verbünde dieses Phase-1-Pokémon mit Zekrom *(Schwarz & Weiß,* 47/114*)*, um Letzteres schneller durch Zapplaleks Fähigkeit Dynamotor mit Energie zu versorgen! Dafür muss sich natürlich Elektro-Energie in deinem Ablagestapel befinden – nur wie kriegst du diese dorthin? Dabei hilft dir Ingenieurkniffe *(HS – Entfesselt,* 75/95*)*. Wirf die Elektro-Energie in deinen Ablagestapel und ziehe vier Karten. Dann benutze Zapplalek, um diese Energie für Zekrom herauszuziehen. Lege nun die eine Energie, die du ohnehin ausspielen darfst, an, und schon hat Zekrom zwei! Hast du zwei Zapplalek im Spiel, kannst du in jeder Runde zwei Elektro-Energiekarten von deinem Ablagestapel holen! Und wie bekommst du schnellstmöglich zwei Elektro-Energiekarten in deinen Ablagestapel? Versuch es mit Müllgreifer *(HS – Triumph,* 87/102*)!*

© 2012 Pokémon. © 1995-2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® und Namen der Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo.

Mach dich bereit für die Turniere der Battle Road Frühjahr

Die Battle Road-Turnierserie bietet Trainern, die nach einem Weg suchen, um an den Weltmeisterschaften teilzunehmen, kleinere Einstiegsveranstaltungen auf lokaler Ebene in der Nähe ihres Heimatortes.

In den Turnieren der Battle Road Frühjahr des Pokémon Sammelkartenspiels können Spieler aller drei von Pokémon Organized Play anerkannten Altersklassen Championship Points (Meisterschaftspunkte) sammeln und möglicherweise sogar eine Einladung zu den Weltmeisterschaften ergattern. Die werden dieses Jahr in Waikoloa, Hawaii in den USA ausgetragen.

Die Turniere der Battle Road Frühjahr finden von April bis Ende Mai statt. Alle Uhrzeiten, Termine und Austragungsorte der Battle Road-Veranstaltungen in deiner Umgebung findest du über die Event-Suche auf der offiziellen Pokémon Website unter www.pokemon.com/de/account/events/

Wichtiger Hinweis: Obwohl Play! Pokémon regelmäßig seine Veranstaltungen auf den neuesten Stand bringt, ist es immer ratsam, deinen Turnierorganisator vor Ort zu kontaktieren, um dir die Veranstaltungszeiten im Vorfeld bestätigen zu lassen!

VERANSTALTUNGEN
Wenn es los geht, werden all diese Tische besetzt sein ...

Was gibt es für Preise?

Teilnehmer erhalten 1 Play! Point allein fürs Spielen!

1. Platz
4 Boosterpacks des Pokémon Sammelkartenspiels
1 goldene Victory Cup Promokarte
2 Championship Points

2. Platz
4 Boosterpacks des Pokémon Sammelkartenspiels
1 silberne Victory Cup Promokarte
1 Championship Point

3. Platz
2 Boosterpacks des Pokémon Sammelkartenspiels
1 bronzene Victory Cup Promokarte
1 Championship Point (bei einer Teilnehmerzahl in der Altersklasse von 32 oder mehr)

4. Platz
2 Boosterpacks des Pokémon Sammelkartenspiels
1 Championship Point (bei einer Teilnehmerzahl in der Altersklasse von 32 oder mehr)

5.-8. Platz
1 Championship Point (bei einer Teilnehmerzahl in der Altersklasse von 32 oder mehr)

SCHATTENSPIEL

Hier siehst du die Schatten von fünf Pokémon. Trage den Buchstaben, der bei dem Schatten steht, in das Kästchen vor dem richtigen Namen ein.

- ☐ Schnuthelm
- ☐ Wie-Shu
- ☐ Laukaps
- ☐ Gelatini
- ☐ Elfun

KNACK DEN CODE!

Hier musst du den Titel einer Anime-Folge herausfinden. Streiche alle Buchstaben, die viermal oder öfter auftauchen, durch und übertrage die übriggebliebenen in die Lösungsfelder.

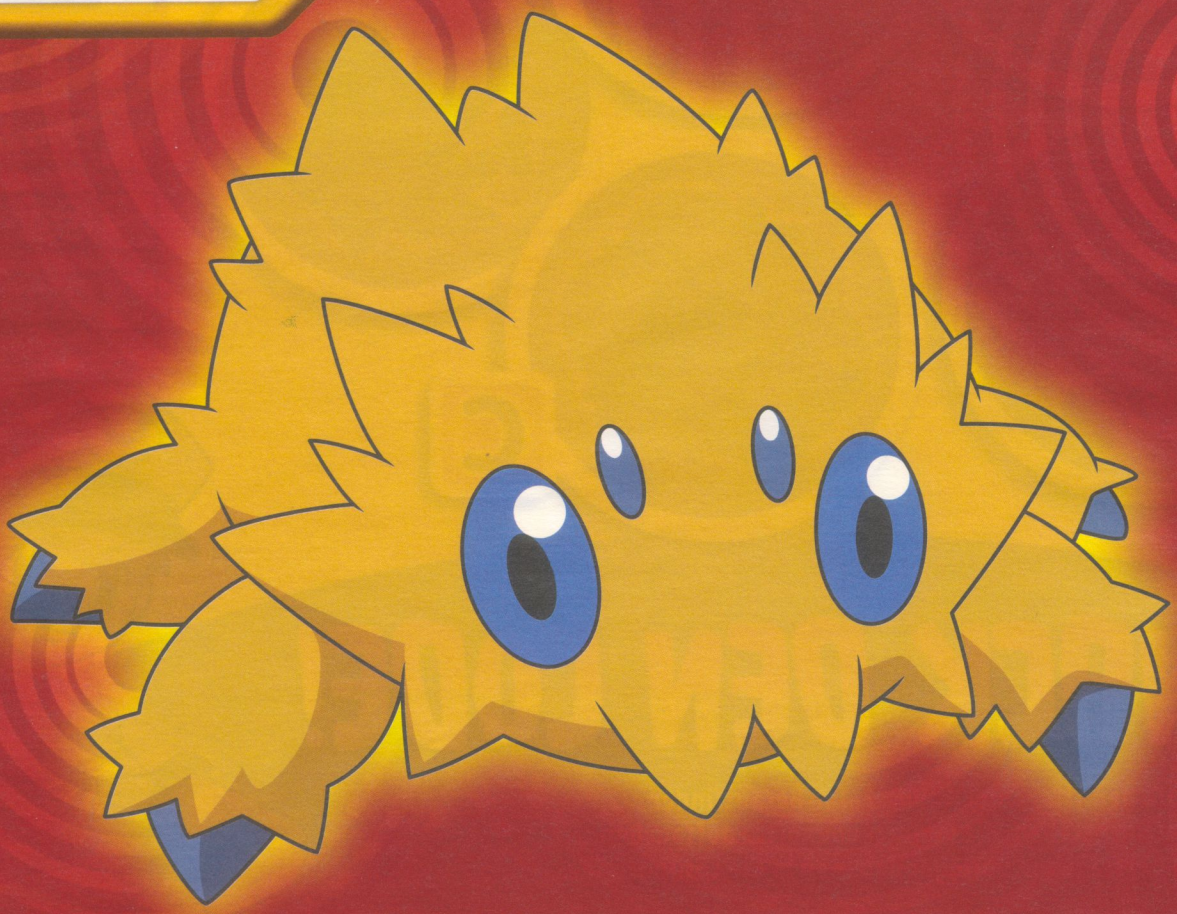
G L E F O S A T
O H S R L I T M
V L O E R S Z T
S O U L T G T O

Die Lösungen findest du auf Seite 34.

Offizieller Pokédex

Wattzapf

Das Klebe-Pokémon Wattzapf pflanzt sich an großen Pokémon fest und zapft ihnen elektrische Energie ab. Diese speichert es in seinen Ladetaschen.



Hier sind alle Infos, die du über dieses Pokémon benötigst:

Typ: KÄFER/ELEKTRO
Größe: 0,1 m
Gewicht: 0,6 kg

Fähigkeit: Aufgrund von Anspannung ist es dem gegnerischen Pokémon nicht möglich, eine Beere zu essen. Durch Facettenauge nimmt die Genauigkeit einer Attacke, die dieses Pokémon ausführt, zu.

Entwicklungen:

Wattzapf

Voltula

Offizieller Pokédex

Elezeba

Das Hochspannungs-Pokémon Elezeba fängt Energie auf und speichert sie in seiner Mähne, die aufblitzt, wenn Strom abgegeben wird.

Hier sind alle Infos, die du über dieses Pokémon benötigst:

Typ: Geist
Größe: 0,8 m
Gewicht: 29,8 kg

Fähigkeit: Durch Blitzfänger können Elektro-Attacken Elezeba nichts anhaben. Wird es von einer solchen getroffen, verbessert sich sein Spezialangriff. Auch Starthilfe macht immun gegen Elektro-Attacken. Wird es von einer solchen getroffen, wird es schneller.

Entwicklungen:

Elezebra

Zebritz

© 2011 Pokémon. © 1997 – 2011 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. Pokémon properties are trademarks of Nintendo.

Pokémon SCHWARZ & WEISS

Auf ihrem Weg nach Rayono City treffen Ash und seine Freunde auf Stefan, einen sehr selbstbewussten Trainer, der Ash kurzerhand zu einem Kampf herausfordert. „Ottaro und die verlorene Muschel!" ist die 31. Folge der aktuellen Staffel.

RTL II

Sonntags kurz nach 8, eine volle Stunde Pokémon bei RTL II oder im Internet auf www.toggo.de

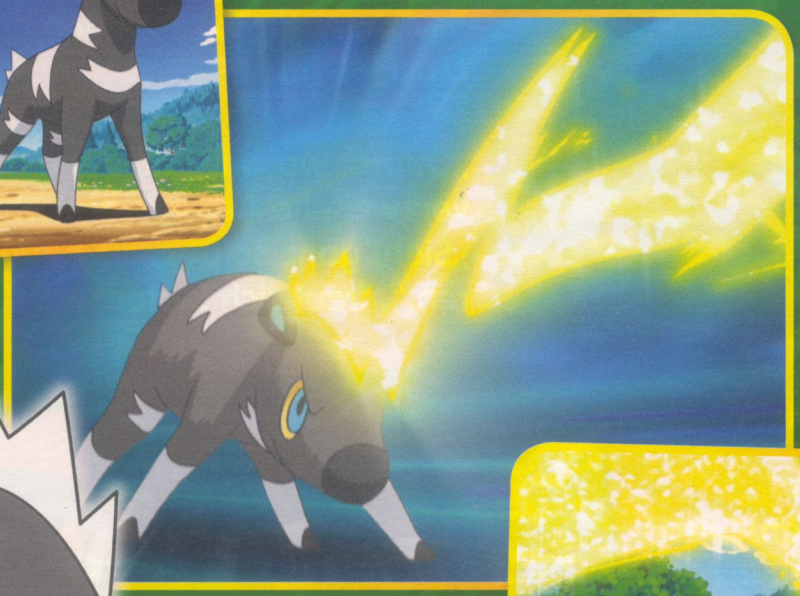
OTTARO UND DIE VERLORENE MUSCHEL!

Ich nehme deine Herausforderung an, Steffen!", antwortet Ash. „Ich heiße Stefan, naja, was soll's … Also Elezeba, los geht's!"

„Gegen ein Elektro-Pokémon wie Elezeba könnte Ash entweder ein Pflanze-Pokémon oder ein Elektro-Pokémon einsetzen.", meint Lilia.

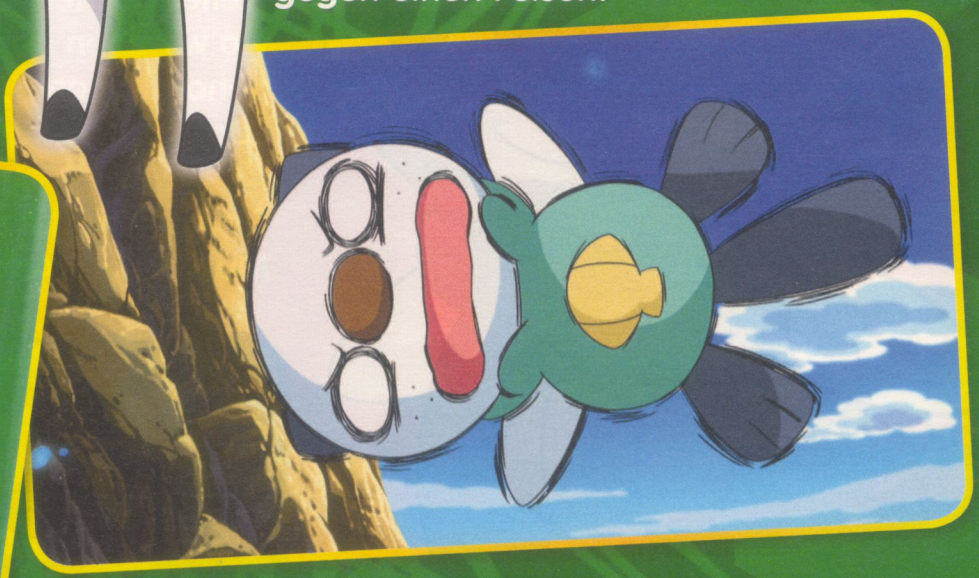
Gerade als Ash Pikachu fragt, ob es bereit ist, kommt Ottaro hervor und will unbedingt in diesem Kampf antreten.

Innerhalb von Sekunden hat es Ash überredet.



„Du hast dich für ein Wasser-Pokémon entschieden, obwohl du weißt, dass ich mit einem Elektro-Pokémon kämpfe? Du scheinst ja nicht gerade viel von mir zu halten!", sagt Stefan beleidigt.

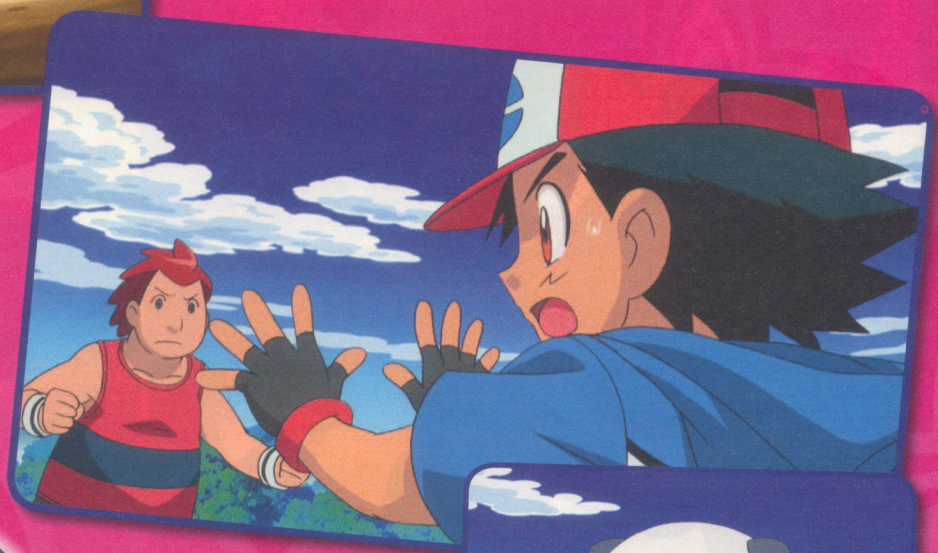
„Elezaba! Schockwelle!", geht Stefan zum Angriff über. Mit seiner Muschel lenkt Ottaro Schockwelle ab. Stefan ist sehr erstaunt. Nun schickt er Elezeba mit Nitroladung los. Ottaro soll mit Wasserdüse dagegen halten, rast jedoch direkt gegen einen Felsen.



Nachdem sich Ottaro wieder gefangen hat, greift es mit Kalkklinge an. Elezeba kontert mit Doppelkick, wodurch Ottaros Muschel in hohem Bogen fortgeschleudert wird.

Ottaro schlägt entsetzt die Hände über dem Kopf zusammen und rennt der Muschel nach.

„Ottaro, wo willst du denn hin?", ruft der verzweifelte Ash ihm hinterher.
„Sieht ganz so aus, als hättest du verloren.", freut sich Stefan.

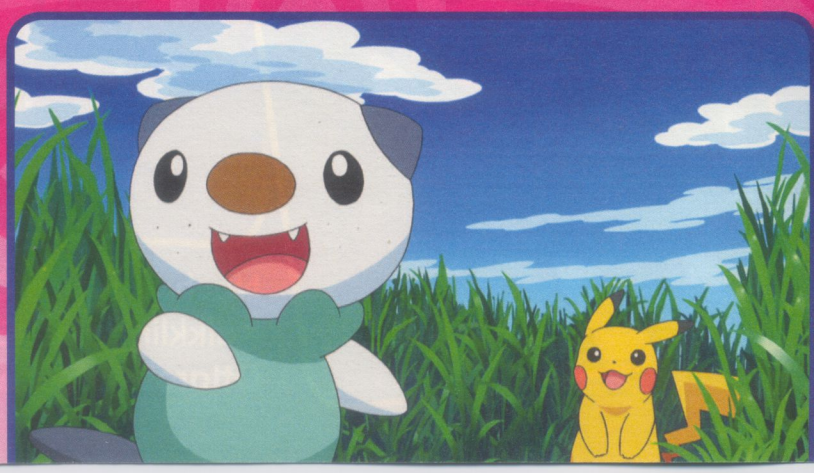


„Gib mir 'ne Auszeit! Ich werde Ottaro zurückholen!", antwortet Ash und stürmt los.

„Ich finde das nicht fair … Ich habe noch einiges zu erledigen!", erklärt Stefan.

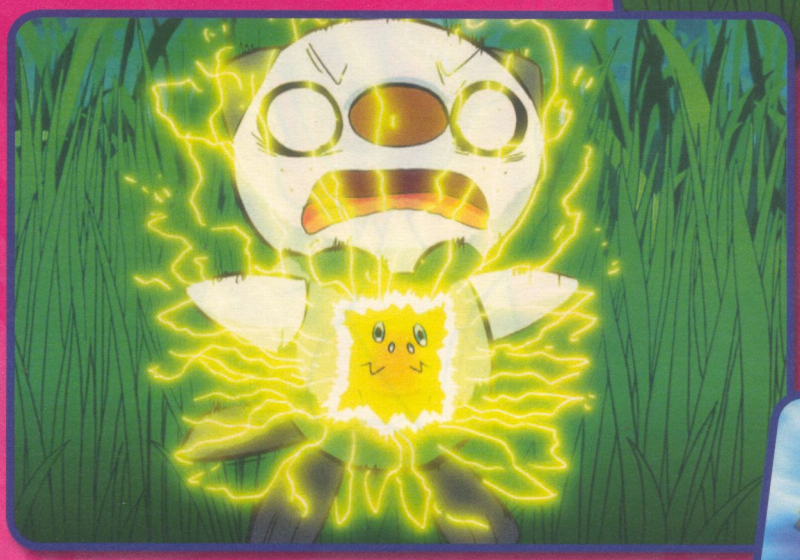
„Was hältst du davon, wenn wir morgen dort weitermachen, wo wir eben aufgehört haben?", fragt Benny.
„Das hört sich gut an.", stimmt Stefan zu.

Ottaro befindet sich auf der Suche nach seiner Muschel, als Ash und Pikachu zu ihm stoßen.

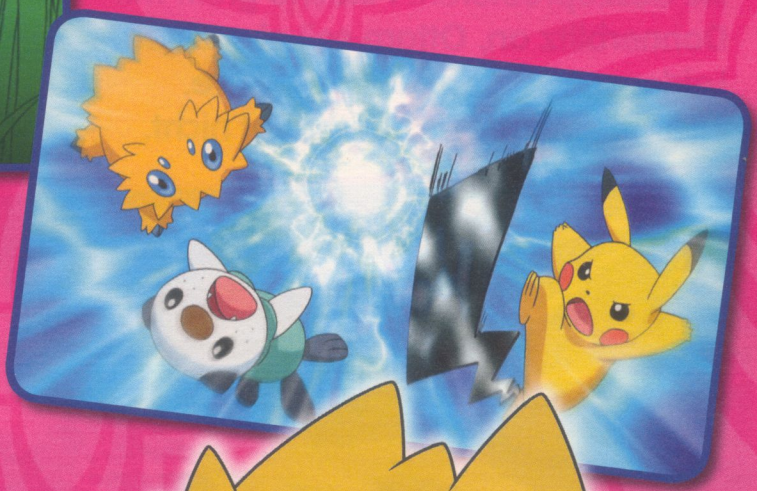


„Du hast deine Muschel nicht gefunden, was? Hey, wir helfen dir bei der Suche.", muntert Ash Ottaro auf.

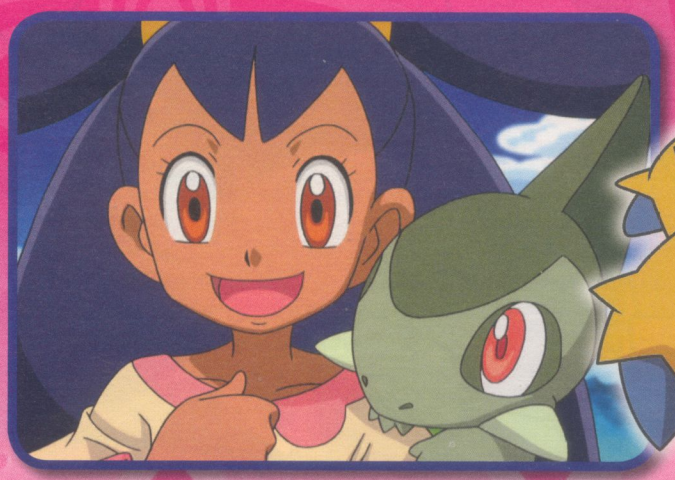
Endlich finden sie die Muschel und Ottaro heftet sie sich an den Bauch. Doch, oh nein, sie haben sich verguckt!



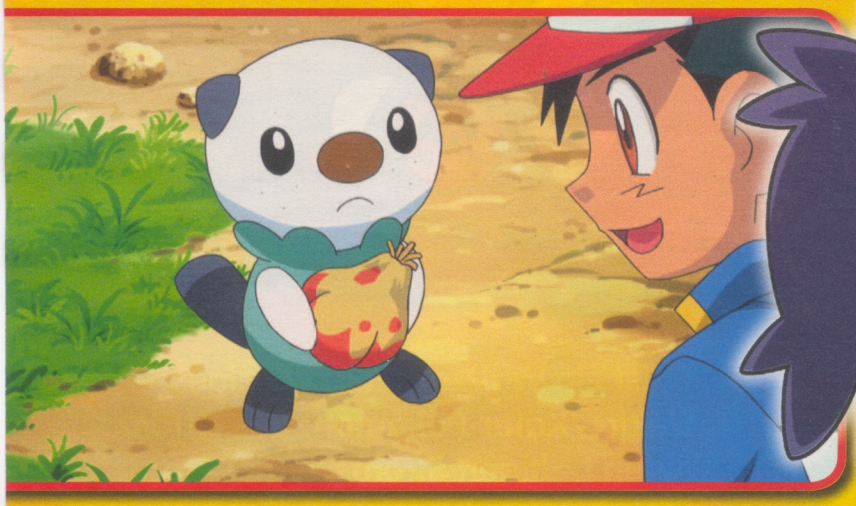
Es ist ein Wattzapf, ein winziges Elektro/Käfer-Pokémon, das Ottaro einen heftigen Stromschlag verpasst. Pikachu löst das Wattzapf mit Eisenschweif ab, das daraufhin das Weite sucht.



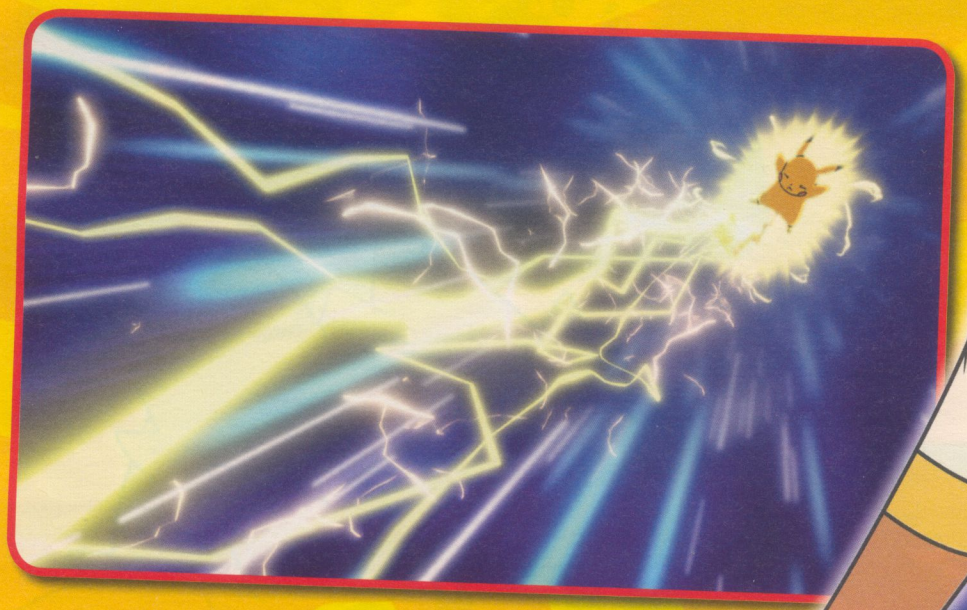
Nun treffen auch Benny und Lilia ein und erzählen, dass der Kampf auf morgen verschoben wurde.
„Wenn wir deine Muschel nicht finden, dann schätze ich, wird Ottaro wohl oder übel ohne sie kämpfen müssen!", befürchtet Benny.
Plötzlich hat Lilia eine Idee.



„Ich bin gleich wieder da!", sagt sie und läuft weg. Als sie wieder zurückkommt, überreicht sie Ottaro eine Yapabeere und fragt: „Wie wär's damit?"



Ottaro schwingt die Yapabeere hin und her, als wäre es seine Muschel. Ash schlägt vor, sie auszuprobieren. Pikachu greift mit Donnerblitz an, Ottaro soll abwehren. Leider verschmort die Yapabeere. Es funktioniert also überhaupt nicht.



„Dann habe ich wohl keine andere Wahl! Ich werde Ottaro etwas von mir ausleihen! Mein kostbares, geschätztes Serviergeschirr, mit Liebe poliert!", sagt Benny.

Wie viele Pokémon vom Typ WASSER haben sich hier versteckt?

Karadonis

Toxiped

Barschuft

Kiesling

Karippas

Schallquap

Piccolente

Terribark

Mamolida

Nagelotz

Grillmak

Navitaub

Praktibalk

Matrifol

Quabbel

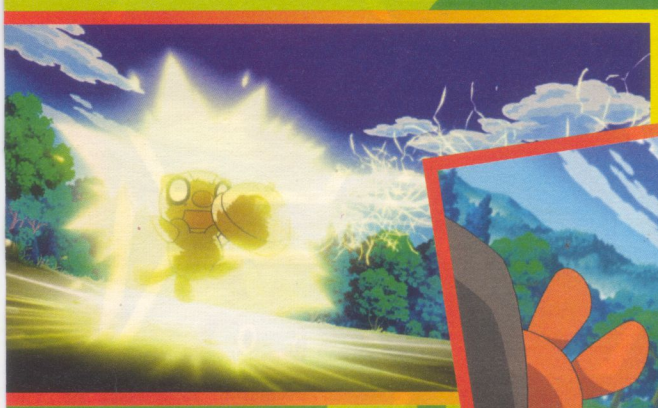
Sodachita

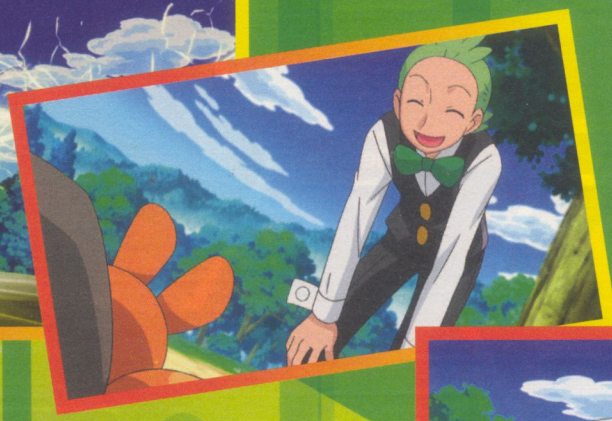
Es sind _____ Pokémon vom Typ Wasser.

Die Lösungen findest du auf Seite 34.

© 2011 Pokémon. © 1997 – 2011 Nintendo, Creatures, GAME FREAK,
TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. Pokémon properties are trademarks of Nintendo.

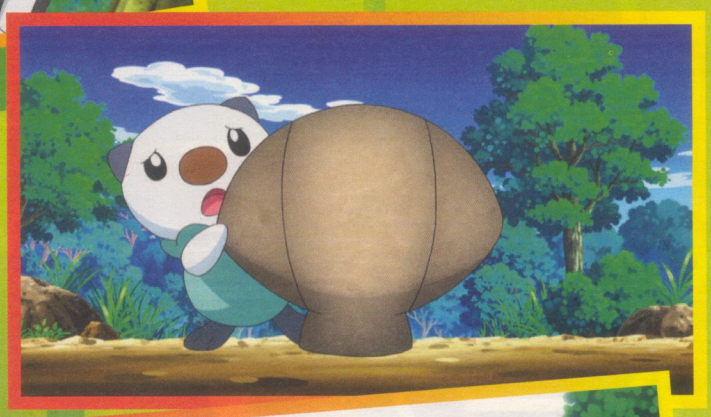
Fortsetzung von Seite 17!





Pokémon SCHWARZ & WEISS

Die Glocke erfüllt ihren Zweck genauso wenig. Weil sie aus Metall ist, leitet sie den Donnerblitz direkt an Ottaro weiter.



Benny hat allerdings noch eine Idee: Er bittet sein Lithomith, einen Schild aus einem Stein zu schneiden. Tatsächlich hält der Schild Pikachus Angriff stand. Aber weil er viel größer und schwerer als die Muschel ist, kippt Ottaro um und wird darunter eingeklemmt.

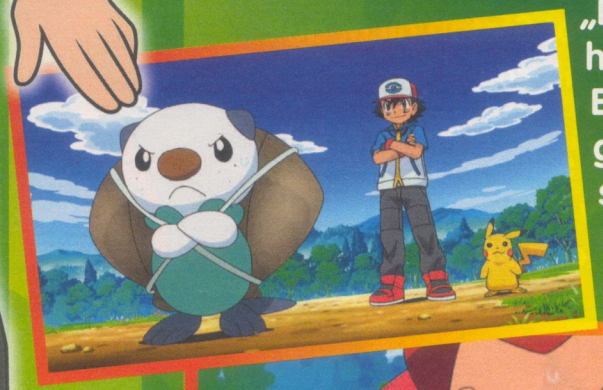
„Zeit für ein kleines Spezialtraining!", fordert Ash Ottaro auf. „Wir werden sehr hart mit dem Schild arbeiten, damit er so gut funktioniert wie deine Muschel."

Sofort beginnen die zwei mit einem ausgiebigen Training, schleppen Steine, laufen, machen Liegestütze und vieles mehr.

Ash treibt sein Pokémon zu Höchstleistungen an. Ottaro macht sogar heimlich weiter, nachdem Ash das Programm beendet hat. Als Ash dies bemerkt, trainiert er mit, um es zu unterstützen.

Am nächsten Morgen sind die beiden bereit, den Kampf fortzusetzen. Doch da Stefan nirgends zu sehen ist, begeben sie sich auf die Suche nach ihm.

Als sie ihn finden, steckt er noch in den Vorbereitungen für das Duell. Er strampelt sich auf einem Stromgenerator ab, über den er Elezebas elektrische Energie auflädt.



„Der Strom, den er herstellt, wird direkt in Elezebas Mähne gespeichert, und das stärkt seine Kraft.", erklärt Benny den anderen.

„Wie wär's, wenn wir unseren Kampf von gestern hier und jetzt beenden?", schlägt Stefan vor. Ash ist einverstanden.

„Ottaro! Packen wir es an!", feuert Ash sein Pokémon an.

Aber auch Stefan motiviert sein Pokémon: „Elezeba! Es wird jetzt Zeit, ihnen mal deine verstärkten Attacken zu zeigen!"

Ottaro blockt Elezebas Schockwelle mit seinem Steinschild ab.

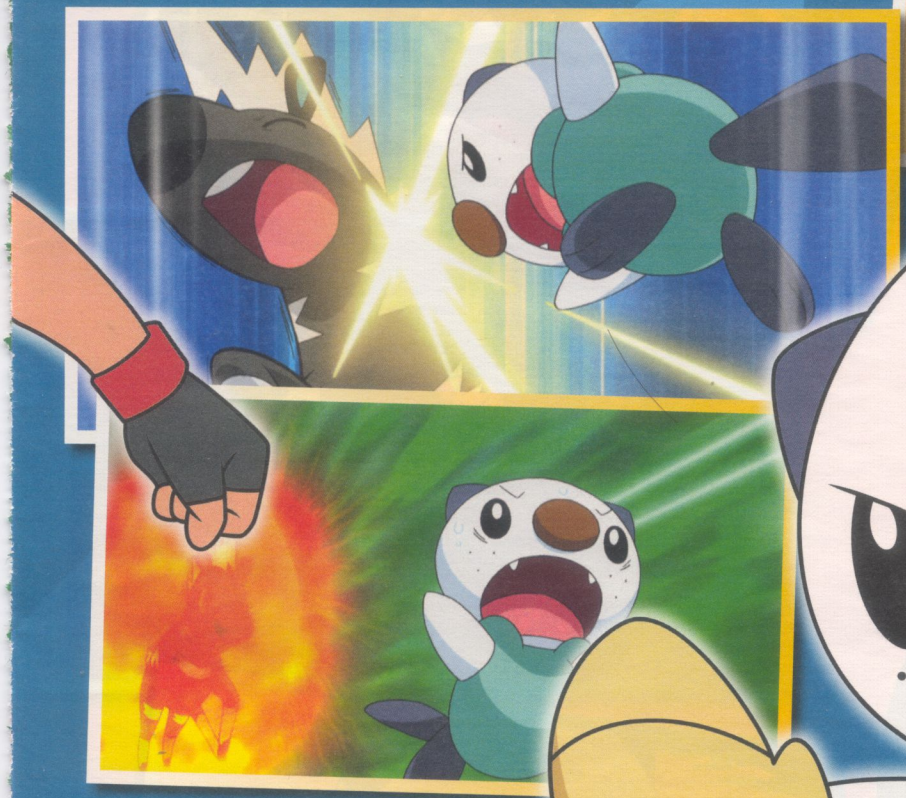
„Das Spezialtraining hat's gebracht!", ruft Lilia begeistert. Aber so schnell gibt Stefan nicht auf: „Los, Elezeba! Schockwelle mit voller Kraft!"

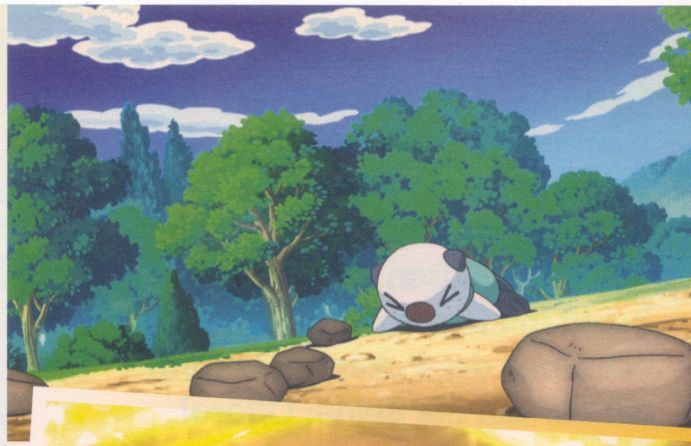
„Die war viel, viel stärker als seine erste Schockwelle!", erklärt Benny Lilia. In Ottaros Schild bilden sich erste Risse.

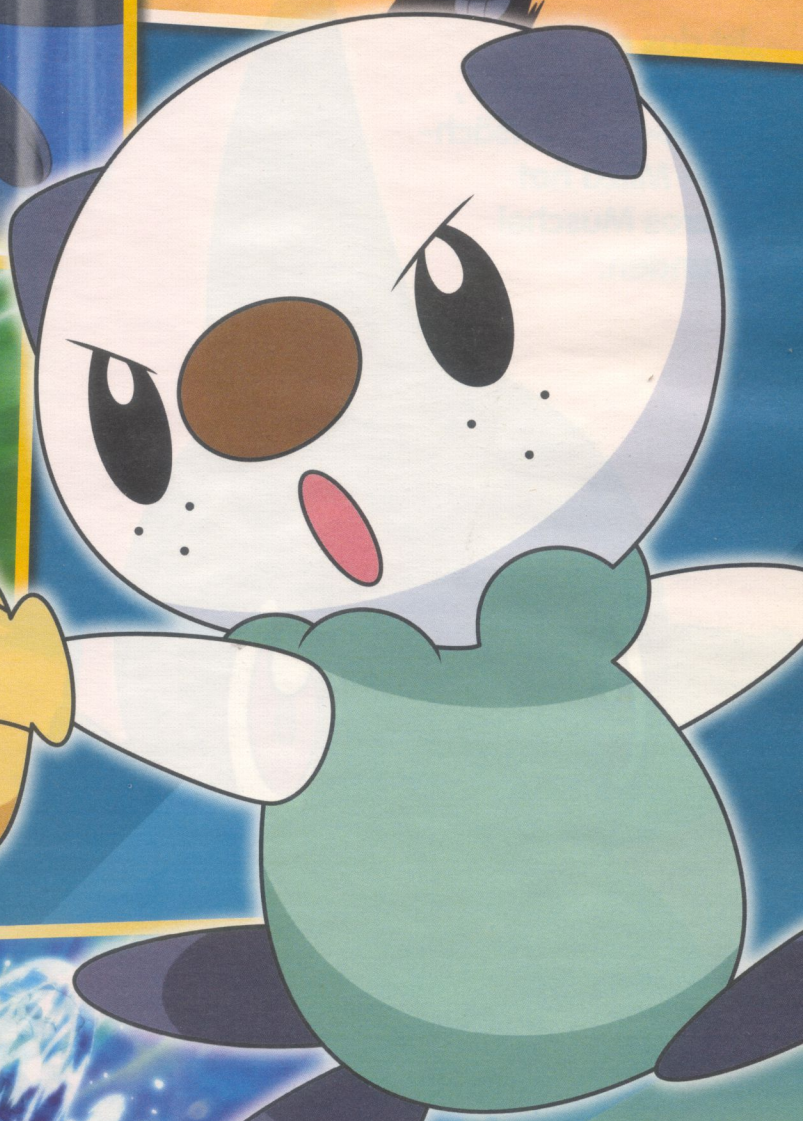
Als Elezaba dann mit Doppelkick zutritt, zerbricht der Schild in unzählige Teile.

Die nächste Schockwelle trifft Ottaro und schleudert es zurück. Elezeba will den Kampf mit einer weiteren Schockwelle beenden, doch in Windeseile weicht Ottaro aus und rammt es mit Tackle.

„Jetzt versteh ich's! Durch das Spezialtraining ist Ottaro nicht nur viel schneller geworden, sondern auch stärker!", stellt Benny fest.







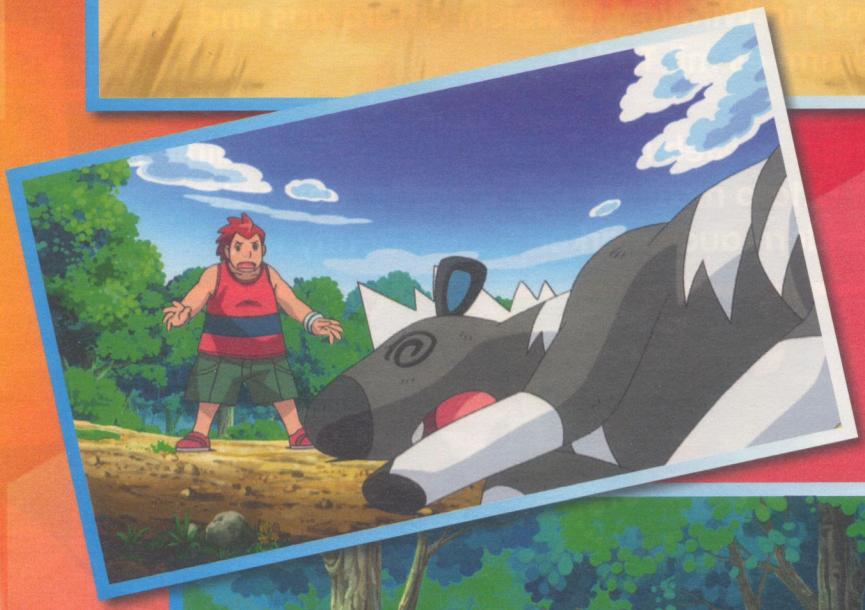
Ash weiß nicht, was er nun tun soll – Kalkklinge kann Ottaro nicht einsetzen, weil seine Muschel fehlt, Wasserdüse ist zu riskant. Währenddessen treibt Elezeba Ottaro mit Nitroladung in die Enge.

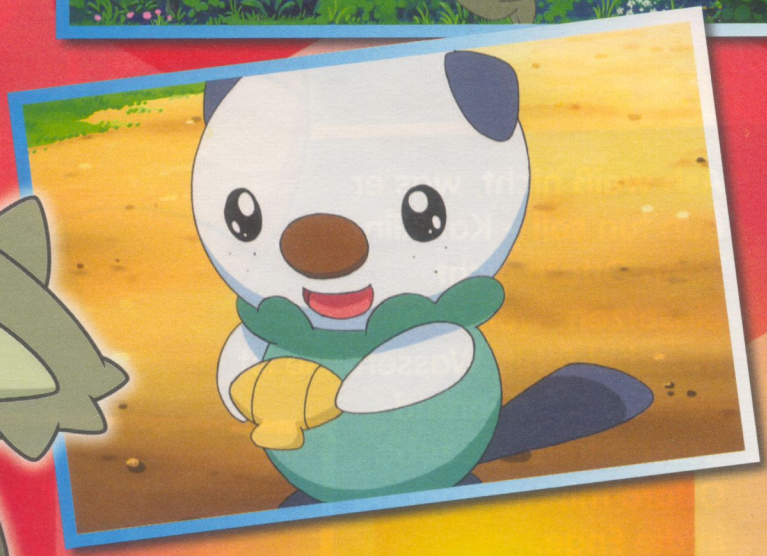
Ash hat keine Wahl: „Setz alles auf eine Karte! Wasserdüse!"

Elezeba hält Nitroladung dagegen. Die zwei Pokémon sind unheimlich schnell. Sie versuchen einander abzudrängen und rasen auf einen Felsen zu. Heftig stoßen beide mit ihm zusammen – doch nur eines der Pokémon kommt wieder auf die Beine: Ottaro!

„Ash hat gewonnen!", jubelt Lilia. „Ottaro! Du bist echt der Hammer!", lobt Ash. Stefan bedankt sich und gerade als er und Ash sich verabschiedet haben, kommt Milza angerannt.

„Ist das etwa Ottaros Muschel?", fragt Benny. Tatsächlich – Milza hat Ottaros Muschel gefunden.





Ein schöner Abschluss für einen spannenden Kampf! Alle sind begeistert und setzen zufrieden ihren Weg nach Rayono City fort …

ENDE

KATRIN UND DIE WELT DER TIERE
In Kooperation mit Total tierlieb! Magazin
KATRINS GROSSES TIERKARUSSELL!
AUF www.toggo.de
Katrins Welt der Tiere
Deine Punkte 1250
MEINE TIERFILME
Abenteuerliche Tierfilme
Zeit 0:24
WAS IST EIN BONOBO?
A: Ein Haus
B: Ein Äffchen
C: Ein Pferd
BEANTWORTE DIE QUIZFRAGE
Klick auf die richtige Antwort um weiter zu spielen...
Spannende Quizfragen
Zeit 0:43
Deine Punkte 3275
LÖS DAS PUZZLE
Tolle Schiebepuzzles und viele weitere Überraschungen!
TIERISCH-GUTE GEWINNE
Kidizoom TWIST
5 COOLE DIGICAMs
10 „TOTAL TIERLIEB!"-ABOs
10 „KATRIN"-DVDs
START: 2. April
EINSENDESCHLUSS: 6. Mai
TOGGO
Weil's Spaß macht.
von SUPER RTL
Katrin und die Welt der Tiere® SUPER RTL, 2012

Mega-Gewinnspiel

Hol dir einen tollen Pokémon Preis nach Hause!

Die Veröffentlichung des neuen Pokémon-Spiels *PokéPark 2: Die Dimension der Wünsche* feiern wir gebührend mit einer tollen Verlosung!
Als Hauptpreis winkt eine Nintendo Wii™ in der Family Edition (die bereits die Spiele Wii Party™ und Wii Sports Ressort enthält) natürlich mit *PokéPark 2: Die Dimension der Wünsche*.
Mehr Infos zu dem fantastischen neuen Pokémon-Spiel findest du auf den Seiten 4-5!

Du möchtest am Gewinnspiel teilnehmen? Dann bitte deine Eltern, uns eine Postkarte an die hier genannte Adresse zu schicken (Absender nicht vergessen, damit wir den Preis im Falle eines Gewinns zusenden können).

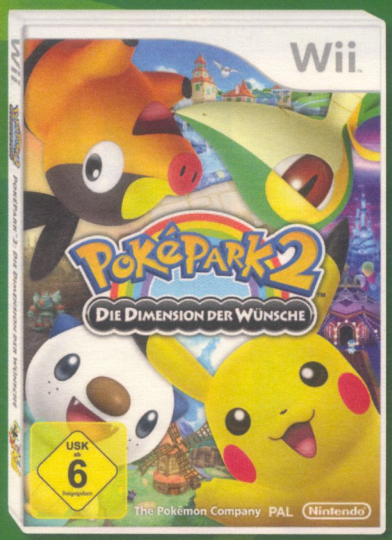
Panini Verlags GmbH
Pokémon 54 – Mega-Gewinnspiel
70165 Stuttgart

Oder sie schicken eine E-Mail an gewinnspiel@panini.de (im Betreff unbedingt „Pokémon 54 – Mega-Gewinnspiel" angeben).

Einsendeschluss ist der 11. Mai 2012. Teilnahmebedingungen auf Seite 34.

1. Preis

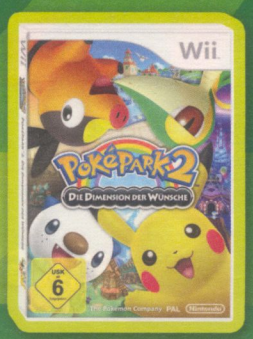
Eine Nintendo Wii™ Familiy Edition mit *PokéPark 2: Die Dimension der Wünsche*



© 2011-2012 Pokémon. © 1995-2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Developed by Creatures Inc. PokéPark, Pokémon character names, and Wii are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.

2. + 3. Preis

Je einmal *PokéPark 2: Die Dimension der Wünsche*



Die Pokémon der Region Sinnoh

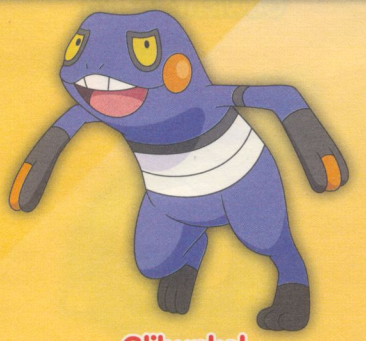
Teil 2

In dieser Rubrik stellen wir dir alle Pokémon sortiert nach Regionen vor. Die Seite ist so angelegt, dass du sie ausschneiden, abheften und dir so ein Nachschlagewerk mit allen Pokémon erstellen kannst.

Giratina (Wandelform)
Typ: Geist/Drache
Größe: 4,5 m
Gewicht: 750,0 kg

Giratina (Urform)
Typ: Geist/Drache
Größe: 6,9 m
Gewicht: 650,0 kg

Glaziola
Typ: Eis
Größe: 0,8 m
Gewicht: 25,9 kg



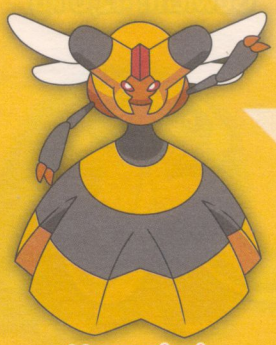
Glibunkel
Typ: Gift/Kampf
Größe: 0,7 m
Gewicht: 23,0 kg

Haspiror
Typ: Normal
Größe: 0,4 m
Gewicht: 5,5 kg

Heatran
Typ: Feuer/Stahl
Größe: 1,7 m
Gewicht: 430,0 kg

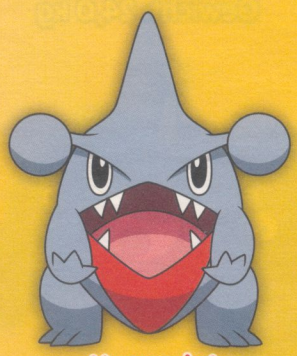
Hippopotas
Typ: Boden
Größe: 0,8 m
Gewicht: 49,5 kg

Hippoterus
Typ: Boden
Größe: 2,0 m
Gewicht: 300,0 kg



Honweisel
Typ: Käfer/Flug
Größe: 1,2 m
Gewicht: 38,5 kg

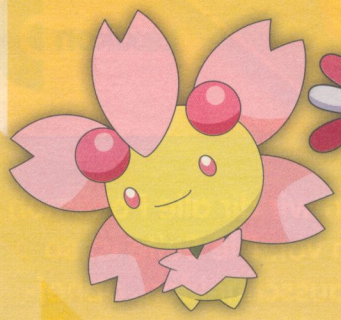
Impoleon
Typ: Wasser/Stahl
Größe: 1,7 m
Gewicht: 84,5 kg



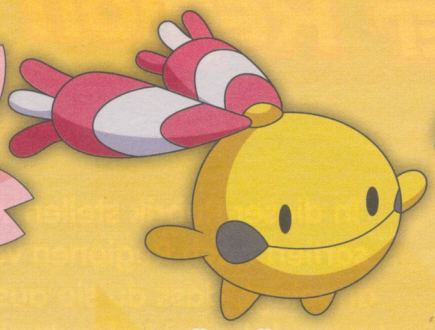
Kaumalat
Typ: Drache/Boden
Größe: 0,7 m
Gewicht: 20,5 kg

Kikugi
Typ: Pflanze
Größe: 0,4 m
Gewicht: 3,3 kg

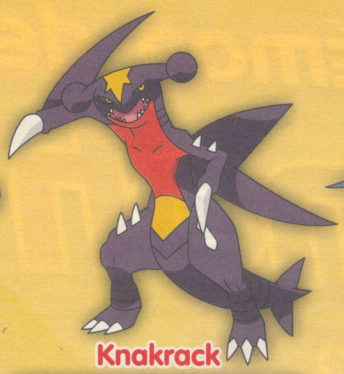
Zum Ausschneiden und Sammeln



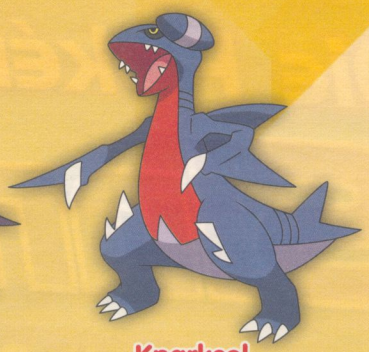
Kinoso
Typ: Pflanze
Größe: 0,5 m
Gewicht: 9,3 kg



Klingplim
Typ: Psycho
Größe: 0,2 m
Gewicht: 0,6 kg



Knakrack
Typ: Drache/Boden
Größe: 1,9 m
Gewicht: 95,0 kg

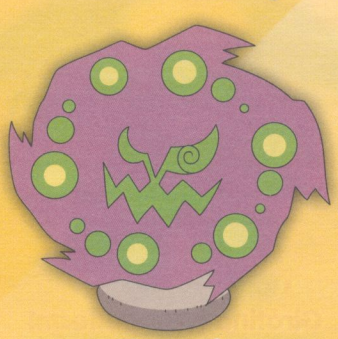


Knarksel
Typ: Drache/Boden
Größe: 1,4 m
Gewicht: 56,0 kg

Knospi
Typ: Pflanze/Gift
Größe: 0,2 m
Gewicht: 1,2 kg

Koknodon
Typ: Gestein
Größe: 0,9 m
Gewicht: 31,5 kg

Kramshef
Typ: Unlicht/Flug
Größe: 0,9 m
Gewicht: 27,3 kg



Kryppuk
Typ: Geist/Unlicht
Größe: 1,0 m
Gewicht: 108,0kg

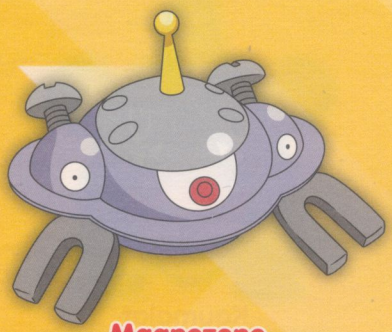
Lucario
Typ: Kampf/Stahl
Größe: 1,2 m
Gewicht: 54,0 kg

Lumineon
Typ: Wasser
Größe: 1,2 m
Gewicht: 24,0 kg

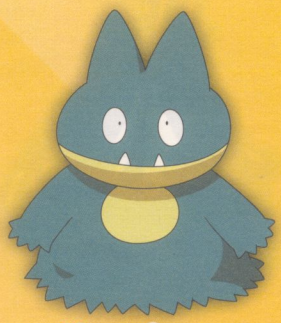
Luxio
Typ: Elektro
Größe: 0,9 m
Gewicht: 30,0 kg

Luxtra
Typ: Elektro
Größe: 1,4 m
Gewicht: 42,0 kg

Magbrant
Typ: Feuer
Größe: 1,6 m
Gewicht: 68,0 kg



Magnezone
Typ: Elektro/Stahl
Größe: 1,2 m
Gewicht: 180,0 kg



Mampfaxo
Typ: Normal
Größe: 0,6 m
Gewicht: 105,0 kg

Mamutel
Typ: Eis/Boden
Größe: 2,5 m
Gewicht: 291,0 kg

Der Weg eines Piccolente

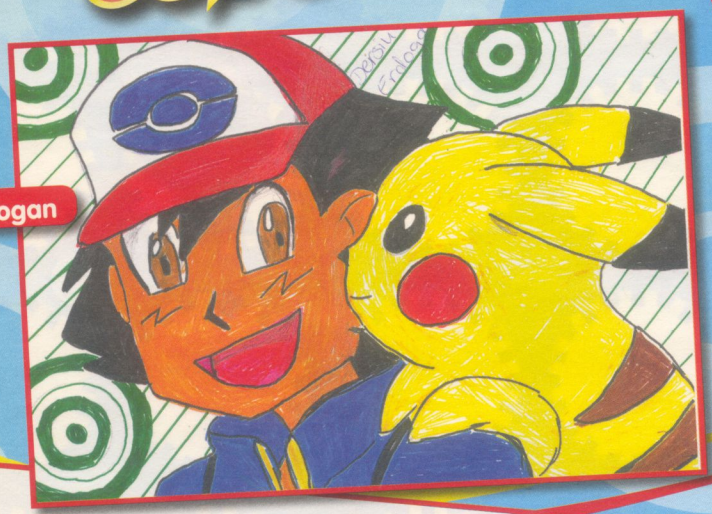
Ein Piccolente möchte ein anderes Pokémon besuchen. Zu welchem Pokémon gelangt es, wenn es sich entsprechend den Pfeilen am linken Rand bewegt?

Die Lösung findest du auf Seite 34.

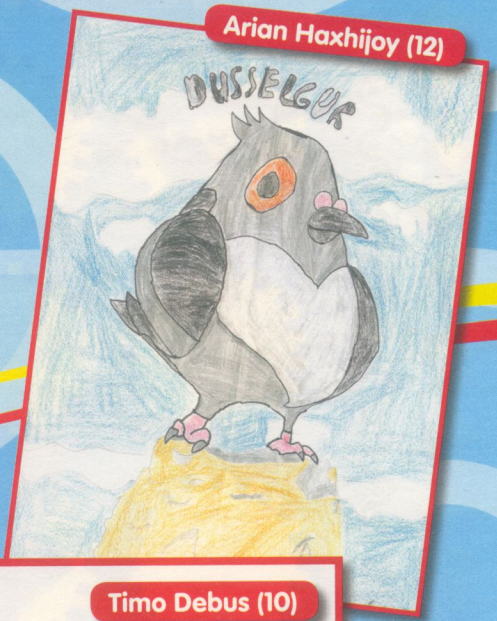
Schreib uns!

An dieser Stelle sollst du aktiv werden! Zeige uns, wie toll du zeichnen kannst und schicke dein(e) Bild(er) an untenstehende Adresse. Wenn wir deine Bilder zurückschicken sollen, lege bitte einen an dich adressierten und frankierten Rückumschlag bei.

Unsere Adresse:
Panini Verlags GmbH
Pokémon – Pokémon-Post
70165 Stuttgart

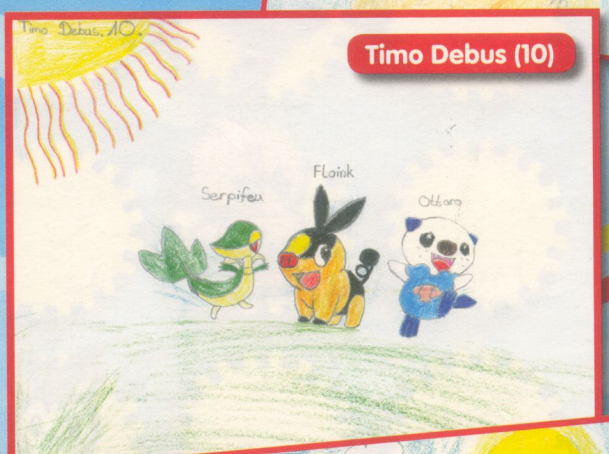


Dersin Erdogan



Arian Haxhijoy (12)

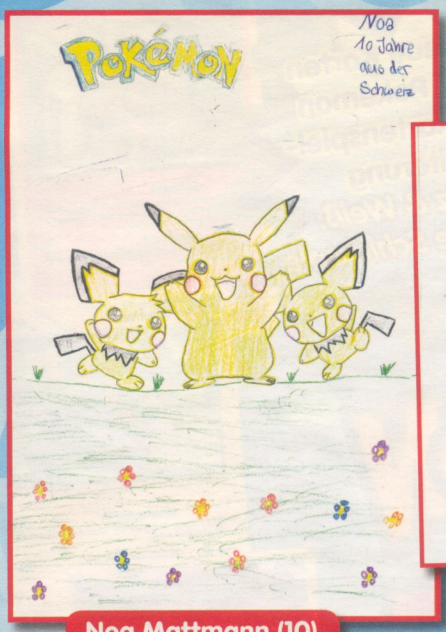
Falk Petersen (9)



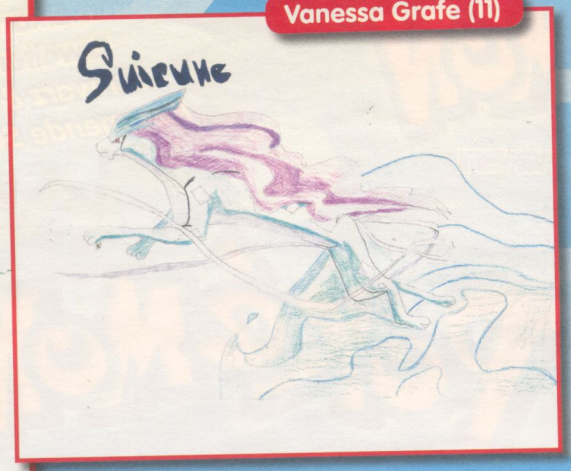
Timo Debus (10)

Tobias (9)

Pierre Bürger (14)

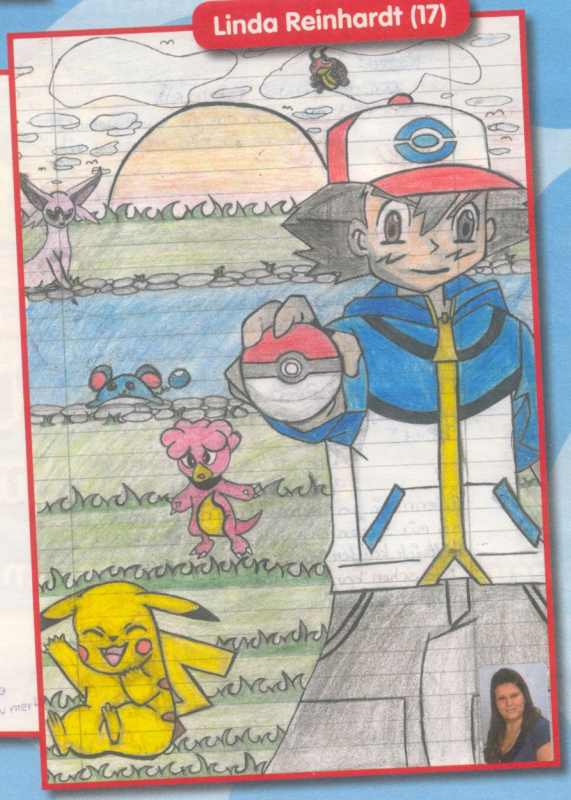


Noa Mattmann (10)



Vanessa Grafe (11)

Georgie Baumert (13)



Linda Reinhardt (17)

Hannes Kubiak (12)

Deine Meinung ist gefragt!

Hilf uns, das Pokémon-Magazin noch besser zu machen! Fülle folgenden Fragebogen aus und schicke ihn an:

Panini Verlags GmbH
Pokémon – Deine Meinung 54
70165 Stuttgart

Unter allen Einsendern verlosen wir: 3x einen Pokémon Pop & Battle Launcher

Einsendeschluss ist der 11. Mai 2012. Teilnahmebedingungen auf Seite 34.

FRAGEBOGEN

Wie gefallen dir die Themen im Heft?

Seite		super	gut	geht so	gar nicht
1	Titelseite	☐	☐	☐	☐
	Extra: Sticker	☐	☐	☐	☐
3	Intro	☐	☐	☐	☐
4-5	Videospiel	☐	☐	☐	☐
6-7	Sammelkartenspiel	☐	☐	☐	☐
8	Play! Pokémon	☐	☐	☐	☐
9	Pokémon-Spaß	☐	☐	☐	☐
10-11	Pokédex	☐	☐	☐	☐
12-17	Pokémon-Abenteuer	☐	☐	☐	☐
18-19	Poster	☐	☐	☐	☐
20-21	Pokémon-Spaß	☐	☐	☐	☐
22-26	Pokémon-Abenteuer	☐	☐	☐	☐
28	Gewinnspiel	☐	☐	☐	☐
29-30	Lexikon	☐	☐	☐	☐
31	Pokémon-Spaß	☐	☐	☐	☐
32-33	Pokémon-Post	☐	☐	☐	☐
34	Vorschau	☐	☐	☐	☐

Interessiert dich das Pokémon Sammelkartenspiel?
ja ☐ nein ☐

Spielst du das Spiel regelmäßig mit Freunden und Familie?
ja ☐ nein ☐

Was hat dir an dem Magazin so gut gefallen, dass du es lesen/kaufen wolltest?
☐ Titelseite ☐ Beiträge ☐ Sticker ☐ Sonstiges

Nenne deine drei Lieblings-Pokémon

1. _____
2. _____
3. _____

Name und Nachname:

_____

Straße und Hausnummer:

_____

PLZ, Wohnort

_____

männlich ☐ weiblich ☐ Geburtsdatum: ☐☐.☐☐.☐☐☐☐

Bei Minderjährigen:
Mein Kind darf an der Umfrage teilnehmen.

_____
Datum, Unterschrift vom gesetzlichen Vertreter

Das gibt's im nächsten

Pokémon

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN!

Brandneue Karten aus der Pokémon Sammelkartenspiel-Erweiterung Schwarz & Weiß: Kommende Schicksale

Pokémon™

SAMMELKARTENSPIEL

Mega-Extra!

Probepack

Mit 3 Sammelkarten!

Rätselauflösungen

Das nächste Heft erscheint am 09. Mai 2012

Seite 9
Schattenspiel
D Schnuthelm
E Wie-Shu
A Laukaps
B Gelatini
C Elfun

Knack den Code
Der Titel der Folge lautet: Gefahr im Verzug

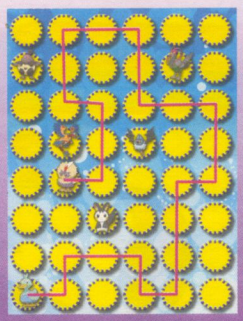
Seite 20
Zerfetzte Nachricht
Morbitesse. Das Gestirn-Pokémon. Es wird erzählt, die Psycho-Kräfte von Morbitesse seien so mächtig, dass es den Raum um sich herum krümmen und dadurch die Realität verfälschen kann.

Links und rechts
24 Washakwil fliegen nach links, 24 nach rechts.

Seite 21
Wie viele Pokémon vom Typ Wasser haben sich hier versteckt?
Es haben sich sieben Pokémon vom Typ Wasser versteckt:

Sodachita, Schallquap, Barschuft, Karippas, Piccolente, Mamolida und Quabbel

Seite 31
Der Weg eines Piccolente



IMPRESSUM

Pokémon DAS OFFIZIELLE MAGAZIN!

Erscheint monatlich bei
Panini Verlags GmbH
Rotebühlstr. 87, 70178 Stuttgart

Geschäftsbereichsleitung:
Max Müller (V.i.S.d.P.)
Chefredaktion: Jo Löffler
Redaktion: Gunther Nickel
Redaktionelle Mitarbeit: Stefanie Bernhardt, Narin Ugrasaner, Camilla Wirkus

Marketing: Barbie Nerz

Grafik/Repro:
Amigo Grafik, Ludwigsburg

Produktion: Gunther Heeb
Druck: Severotisk s.r.o., Tschechien

Anzeigen:
Agentur für Vermarktung und Produkte
info@avundp.de
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9 vom 01.01.2012.

Vertriebsservice: stella distribution, Hamburg, Fax: 040-808053050

Pokémon-Abonnentenservice:
Postfach 10 32 45
20022 Hamburg
Telefon: 030/61105-329
Fax: 030/61105-330
Mail: pokemon@interabo.de

Abonnement-Preis für 12 Pokémon-Ausgaben: € 34,80 (D), € 39,60 (A), sfr 68,40 (CH) inklusive Zustellgebühr (sonstiges Ausland auf Anfrage).

© 2012 Pokémon. © 1995-2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® und Namen der Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo.

Teilnahmebedingungen für Gewinnspiele: Jeder ist zur Teilnahme berechtigt, ausgenommen die Mitarbeiter der Panini Verlags GmbH. Bei der Gewinnauslosung sind Rechtsweg und Barauszahlung ausgeschlossen (falls nicht anders angegeben).

Weitere Informationen zu den beigelegten Panini-Extras unter www.panini-safety.de

ANZEIGE

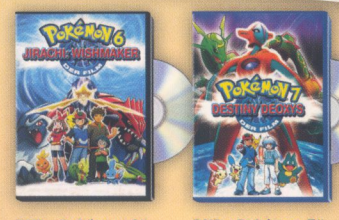
Happy Toys – Deine Welt der Stars

Ahornring 8 · 18184 Roggentin · Telefon: 01805 – 768 768* · Fax: 01805 – 769 769*

* 14 Cent/Min. a. d. Festnetz; abweichend a. d. Mobilfunk, max. 42 Cent/Min. a. d. Mobilfunk

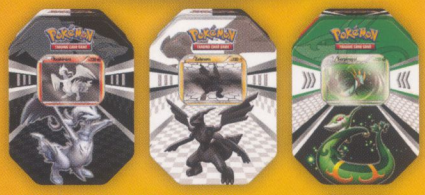
Plüschfiguren
Größe: 40 cm
1. „Pikachu" ... **Bestellnr.: BP 130340**
2. „Serpifeu" .. **Bestellnr.: BP 130343**
3. „Ottaru"..... **Bestellnr.: BP 130341**
4. „Floink" ..... **Bestellnr.: BP 130342**
je € 34,95

Sammelfiguren „4 in 1"
4 Charaktere, je 4-6 cm, ab 4 Jahren, Abb.: Designbeispiele
Achtung! Warnhinweise*: 1, 2
Bestellnr.: BP 130176 ... € 9,95



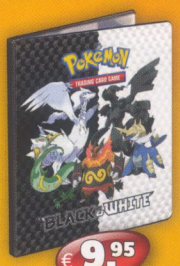
DVD „Pokémon 6"
Laufzeit: ca. 78 Min., ab 6 Jahren
Bestellnr.: BP 130208
€ 12,95

DVD „Pokémon 7"
Laufzeit: ca. 78 Min., ab 6 Jahren
Bestellnr.: BP 130146
€ 12,95



Pokémon Tin Deck Boxen 22-26
Inhalt: je 4 Boosterpacks aus Schwarz & Weiß sowie vorherigen Serien, 1 Premiumkarte
Deck Box Nr. 22..... **Bestellnr.: BP 130345**
Deck Box Nr. 23..... **Bestellnr.: BP 130346**
Deck Box Nr. 24..... **Bestellnr.: BP 130349**
Deck Box Nr. 25..... **Bestellnr.: BP 130350**
Deck Box Nr. 26..... **Bestellnr.: BP 130351**
je € 19,95

Trainer Kit „Schwarz & Weiß"
Inhalt: 2 Decks mit je 30 Karten (inkl. 2 Premiumkarten: Stalobor & Zoroark), 2 Schritt-für-Schritt Spielanleitungen, eine Spielunterlage für 2 Spieler mit Spielregeln und Tipps auf der Rückseite, eine Pokémon-Münze, Schadensmarken und Marken für Spezielle Zustände, eine Deckbox mit Pokémon-Motiven, 1 Boosterpack mit 10 Karten sowie eine Code-Karte.
Bestellnr.: BP 130355 ... € 13,95



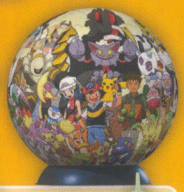
Tauschalbum
10 Seiten mit je 9 Fächern (für bis zu 180 Sammelkarten), 30 x 25 x 2 cm, Abb.: Designbeispiel
Bestellnr.: BP 130269
€ 9,95

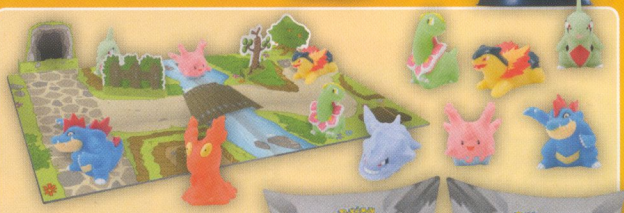
Freundebuch
80 Seiten, 17 x 21 cm
Bestellnr.: BP 130333
€ 9,95

Puzzleball
108 Teile, ø 14 cm, ab 7 Jahren
Achtung! Warnhinweise*: 1, 2
Bestellnr.: BP 130315
€ 14,95

Arceus Multi-Shoot Playset
Spielset mit Marble-Kanone, 30 x 22 x 17 cm, ab 4 Jahren
Achtung! Warnhinweise*: 1, 2, 3
Bestellnr.: BP 130319 ... € 32,95

Plüschfigur „Pikachu"
ca. 15 cm
Bestellnr.: BP 130303
€ 12,95





Maxi Sammelfiguren mit Dinorama
Faltbares 3D-Dinorama und 7 besondere Pokémon-Figuren (je ca. 4 cm).
Achtung! Warnhinweise*: 1, 2
Bestellnr.: BP 130334 ... € 16,95

Pokéball Twister Figuren
Ziehe so schnell du kannst an der Schnur und dein Pokémon kommt mit hoher Geschwindigkeit aus dem Pokéball geschossen. Ab 4 Jahren. Abb.: Designbeispiele.
Achtung! Warnhinweise*: 1, 2, 3
Bestellnr.: BP 130316
€ 16,95

Maxi Sammelfiguren
6 Figuren zum Sammeln, Abb.: Designbeispiele
Achtung! Warnhinweise*: 1, 2
Bestellnr.: BP 130177
€ 12,95

Bettwäsche
Kissenbezug: 80 x 80 cm, Bettbezug: 135 x 200 cm, 100% Baumwolle
Bestellnr.: BP 130272
€ 42,95

Schultasche
23 x 31 x 8 cm, 100% Polyester
Bestellnr.: BP 130265
€ 14,95

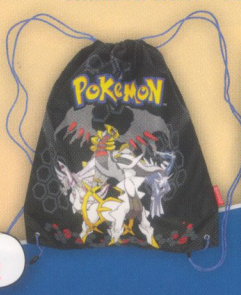
Waschtasche
17 x 25 x 7 cm, 100% Polyester
Bestellnr.: BP 130240 ... € 6,95

Trolley
auch als Rucksack verwendbar, 100% Polyester, 35 x 29 x 12 cm
Bestellnr.: BP 130239 ... € 24,95

Sportbeutel
43 x 36 cm, 100% Polyester
Bestellnr.: BP 130238
€ 7,95

Schlamperrolle
7 x 20 cm, 100% Polyester
Bestellnr.: BP 130241
€ 5,95

Rucksack
28 x 25 x 9 cm, 100% Polyester
Bestellnr.: BP 130237
€ 12,95



BESTELLHOTLINE 01805 768 768*

* 14 Cent/Min. a. d. Festnetz; abweichend a. d. Mobilfunk, max. 42 Cent/Min. a. d. Mobilfunk

Hol' dir den aktuellen Katalog mit mehr als 5000 Fanartikeln!

Anteilige Versand- und Verpackungskosten

Vorkasse-Rechnung:	Deutschland: € 5,95	Österreich: € 7,95 Schweiz: € 7,95
Kreditkarte:	Deutschland: € 5,95	Österreich: € 7,95 Schweiz: € 7,95
Nachnahme:	Deutschland: € 8,95	Österreich: € 11,95

Nachnahme ist nur in Deutschland und Österreich möglich. Zusätzlich zum Rechnungsbetrag erhebt die Deutsche Post AG bei Auslieferung in Deutschland eine Postgebühr von € 2,00. Bei Auslieferung in die Schweiz (Warenwert + € 7,95) werden eventuell anfallende Steuern und Zölle nicht von Happy Toys übernommen. Versand in andere Länder auf Anfrage.

www.happytoys.de

Sie können Ihre Bestellung innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt der Ware ohne Angabe von Gründen schriftlich oder durch Rücksendung der Ware widerrufen. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs oder der Ware. Der Widerruf ist zu richten an die Happy Toys GmbH, Ahornring 8, 18184 Roggentin. Im Falle eines wirksamen Widerrufs sind die beiderseits empfangenen Leistungen zurückzugewähren. Der Kaufvertrag wird nach der Rücksendung der Ware aufgelöst und wir erstatten bereits geleistete Zahlungen zzgl. Ihrer Portoauslagen für die Rücksendung, falls der Preis der zurückgesandten Sache einen Betrag von 40 Euro übersteigt, innerhalb von 14 Tagen. Können Sie uns die empfangene Leistung ganz oder teilweise nicht oder nur in verschlechtertem Zustand zurückgewähren, müssen Sie ggf. Wertersatz leisten. Dies gilt nicht, wenn die Verschlechterung auf Prüfung der Ware zurückzuführen ist. Audio- oder Videoaufzeichnungen sowie Software, wenn und sobald die gelieferten Datenträger vom Verbraucher entsiegelt worden, sind vom Widerrufsrecht ausgenommen.
Weitere Details siehe AGBs auf unserer Internetseite: http://www.happytoys.de/ShowLegalsPage.html.
*Achtung! Warnhinweise: 1. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. 2. Enthält zerbrechliche oder verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr! 3. Achtung! Nicht auf Augen oder Gesicht zielen! 4. Benutzung unter unmittelbarer Aufsicht.

© 2012 Pokémon. © 1995-2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® und Namen der Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo.

JETZT IM HANDEL

Großes „CN: Jetzt geht's rund“ Gewinnspiel!

EXTRA:

ULTIMATIVER ALIEN DISC SHOOTER

MIT 8 DISCS

CN CARTOON NETWORK

BEN10 – ULTIMATE ALIEN DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

MIT COOLEM ALIEN DISC SHOOTER UND MEGA GEWINNSPIEL!

™ & © 2012 CARTOON NETWORK

BEN 10 ULTIMATE ALIEN, CARTOON NETWORK, the logos, and all related characters and elements are trademarks of and © Cartoon Network. (s12)

PANINI
www.paninicomics.de